БЕЗДОМНЫЙ

имя:______________________________
прозвище:_________________________
особые приметы:___________________
____

Параметры:

- Шустро
- Решительно
- Страстно
- Предусмотрительно

История:

______________________ ____
______________________ ____
______________________ ____
______________________ ____
______________________ ____
______________________ ____
______________________ ____
______________________ ____
______________________ ____
______________________ ____
______________________ ____
______________________ ____
______________________ ____

Опыт:

OOOOO>

Снаряжение

Броня:
o Нет брони
o Импровизированная броня
o Настоящая броня

Оружие:

______________________ ____
______________________ ____
______________________ ____
______________________ ____
______________________ ____
______________________ ____

Запасы:
Продукты: __________
Медикаменты: __________
Боеприпасы: __________
Запчасти: __________
Топливо: __________
Стройматериалы: __________
Хабары: __________

Специальные правила

Заначки: ты не обязан хранить свои запасы в убежище - ты можешь оставить их в тайном месте, где никто другой не сможет ими воспользоваться. К сожалению, припасы, хранимые подобным образом, всеми остальными жителями убежища считаются испорченными.

Грубиян: когда ты ругаешься с кем-то до хрипоты, ты можешь действовать 3d6+предусмотрительно и сделать ход “Вызвать на откровенность”.

Ходы бездомного:

o Выглядит как зомби

+ Выбери еще два хода бездомного:

o ______________________________
o ______________________________
o ______________________________
o ______________________________
o ______________________________
o ______________________________
o ______________________________
o ______________________________

Ход Истории

До Конца Света я был ____________________, поэтому я получаю +1 всегда, когда имею дело с ______________________________.

Здоровье:

o	Здоров	
o	Легко ранен / Устал / Приболел	(-1 к броскам)
o	Тяжело ранен / Заражен	(-2 к броскам)

Вес:

o без нагрузки
o нагружен
o перегружен (-1 к броскам)

БЕЗДОМНЫЙ

Конец света прошел мимо тебя. Как раньше окружающие не замечали тебя, так и теперь. Как раньше питаться приходилось на помойке, а пить из сточной канавы, так и теперь. Теперь, пожалуй, даже лучше.

Бездомный - создание:
Чтобы создать Бездомного, придумай или найди в интернете подходящее прозвище (кому интересно его имя?), выбери внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Внешность

Пол: есть борода / нет бороды.
Одежда: исключительно грязная/рваная / аккуратно заштопанная / не по размеру.
Особые приметы: плохие зубы / хромота / сломанный нос / обветренное лицо / морщины / что-то еще, соответствующее образу.

Характеристики

Выбери один набор:

- шустро =0
- решительно +1
- страстно –1
- предусмотрительно +2

или

- шустро –1
- решительно +2
- страстно –1
- предусмотрительно +2

Снаряжение

Ты получаешь:
• костыль (импровизированное, двуручное, контакт),
• одежду, соответствующую твоей внешности,
• припасов на один хабар (ты можешь хранить их не в убижеще, а в заначках)

История

Никому не было до тебя дела до апокалипсиса, нет и теперь.
В первую встречу скажи всем “История -2”.

Развитие бездомного:

Каждый раз, когда ты получаешь возможность развития, выбери один из вариантов. Отметь его.
Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

- получи +1 к любой характеристике (максимум +3)
- получи +1 к любой характеристике (максимум +2)
- получи ход бомжа
- получи ход бомжа
- получи ход бомжа
- получи ход из другого буклета
- получи ход из другого буклета
- получи ход из другого буклета
- отправь персонажа на покой
- создай второго персонажа
- смени буклет персонажа на новый

Бартер

Никто не захочет меняться с тобой или купить что-то из твоей вонючей тележки. Так что при обмене тебе всегда придется переплачивать:
1 хабар покрывает недельные расходы, если жить по бомжовски.
2 хабара единовременно, при условии доступности, можно потратить, например, на:

- любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек;
- материальное обеспечение реанимации у Дока;
- ремонт хай-тек снаряжения у механика;
- недельную плату хозяину убежища;
- неделю ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется;
- 20 единиц любого ресурса;
- подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно.

Вещи:

____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____